

O BRINQUEDO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO, IDENTIDADE E AMPARO AFETIVO E SOCIAL: A INSERÇÃO DE TEMÁTICAS SENSÍVEIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL SÉRIES INICIAIS ATRAVÉS DO BRINCAR.

Nilo José Lima da Silva Brandão¹; Ivana de Oliveira Gomes e Silva²

¹Graduando em Pedagogia FAPED-UFPA, Bolsista LABinfra-UFPA, nilobrandao1@outlook.com.br.

²Professora da FAPED-UFPA, Doutora em Geografia – UNESP, Coordenadora LABinfra-UFPA e PIBEX – UFPA, ivanaogsilv@gmail.com.

Resumo

Este artigo tem como objetivo avaliar a utilização dos brinquedos, do brincar e do lúdico no desenvolvimento social, emocional e cognitivo de crianças, além de investigar como esses elementos contribuem para a construção da identidade infantil. Para isso, os autores acompanharam o “projeto de brinquedoteca itinerante” no município de Castanhal, que oferece brinquedos inclusivos e promove a socialização das crianças. Através do brincar, as crianças têm a oportunidade de construir suas identidades, utilizando brinquedos que representam a diversidade sociocultural da região. A pesquisa é de caráter qualitativo, com uma revisão bibliográfica sobre a temática e uma abordagem de pesquisa participante, incluindo visitas de campo e observações diretas. O estudo destaca a importância de práticas lúdicas inclusivas para o fortalecimento da identidade e para o desenvolvimento integral das crianças.

Palavras-chave: Brinquedos Inclusivos; Brincadeira estruturada; Desenvolvimento Socioemocional; Identidade; Temáticas Sensíveis.

1 INTRODUÇÃO

Brincar é um componente essencial da infância, contribuindo como um mecanismo fundamental através do qual as crianças exploram, aprendem e desenvolvem habilidades para a vida. Pesquisadores como Jean Piaget (2010), Lev Vygotsky (2007) e Sara Smilansky (1968) estudaram extensivamente o papel do brincar no desenvolvimento infantil, destacando seus impactos nos domínios cognitivo, social e emocional. Este artigo explora a importância do brincar no fomento do progresso do desenvolvimento e enfatiza sua necessidade na educação infantil, tanto no âmbito formal (currículo e políticas públicas) como no informal (ambientes sociais).

Portanto, é necessário garantir amplas oportunidades para a brincadeira na educação infantil e nas rotinas diárias, como forma de desenvolver indivíduos em sua completude. E, à medida que a sociedade avança no tempo, reconhecer a importância da brincadeira na formação das gerações futuras continua sendo uma prioridade fundamental para educadores, pais e formuladores de políticas.

A metodologia deste estudo foi baseada em pesquisa participativa, na qual os autores se engajaram ativamente como voluntários no "Projeto Brinquedoteca Itinerante". Esta iniciativa foi projetada para introduzir brinquedos inclusivos em escolas públicas no município de Castanhal, Pará, Brasil, ao mesmo tempo em que promove discussões sobre questões sociais relevantes.

Para dar suporte aos objetivos da pesquisa, uma combinação de revisão bibliográfica e pesquisa de campo foi empregada. A revisão bibliográfica forneceu uma base teórica, assentada na literatura existente sobre educação inclusiva, metodologias participativas e o papel da brincadeira no desenvolvimento infantil. Enquanto isso, a pesquisa de campo permitiu a observação direta e a interação com alunos, professores e outras partes interessadas, permitindo uma compreensão mais profunda do impacto do projeto e das questões sociais que ele desperta.

Ao se envolver no Projeto Brinquedoteca Itinerante, os autores puderam obter insights em primeira mão sobre a recepção de brinquedos inclusivos em ambientes educacionais, os desafios enfrentados na promoção de brincadeiras inclusivas e as implicações mais amplas para a inclusão social nas comunidades escolares. A abordagem participativa não apenas enriqueceu o processo de pesquisa, mas também fortaleceu a conexão entre a investigação acadêmica e a aplicação no mundo real.

Sendo assim, a importância desse estudo para a formação de pedagogos e outros profissionais da educação, reside no entendimento das relações entre brincadeira e desenvolvimento cognitivo, emocional e social, uma vez que a brincadeira é um elemento central nos processos de aprendizagem das crianças, permitindo que elas explorem o mundo, expressem emoções e se envolvam com vários contextos sociais, tópicos essenciais para entremear a formação docente. Nesse sentido, a brincadeira estruturada e o uso de brinquedos inclusivos servem como ferramentas poderosas para promover interações significativas, encorajar a criatividade e promover discussões críticas sobre questões delicadas como morte, deficiência e diversidade.

A inclusão de brinquedos diversos e acessíveis em ambientes educacionais é essencial para fornecer a todas as crianças a oportunidade de ver a si mesmas e aos outros representados em suas experiências de brincadeira. Brinquedos que retratam diferentes raças, deficiências e situações de vida criam um ambiente onde as crianças podem se envolver naturalmente com a diversidade, reduzindo preconceitos e promovendo empatia. Além disso, a brincadeira estruturada, guiada por educadores, permite que as crianças construam sua compreensão de temas complexos em um espaço seguro e de apoio.

A relevância desta pesquisa está em seu potencial de destacar o papel da brincadeira como uma prática pedagógica inclusiva. Ao observar as interações das crianças com brinquedos inclusivos e atividades lúdicas estruturadas, é possível analisar como elas navegam em tópicos sensíveis e como essas experiências contribuem para seu crescimento social e emocional. Além disso, o estudo busca fornecer aos educadores insights sobre estratégias eficazes para facilitar discussões sobre temas sociais importantes de uma maneira apropriada e construtiva.

Ao investigar esse assunto, esta pesquisa se alinha com objetivos educacionais mais amplos de promover equidade, inclusão e respeito pela diversidade. As descobertas podem apoiar o desenvolvimento de abordagens pedagógicas que incentivem interações sociais positivas, empatia e diálogo aberto entre crianças, contribuindo para uma sociedade mais inclusiva e compreensiva.

2 REVISÃO DA LITERATURA – O papel da brincadeira no desenvolvimento Infantil: Uma base para o crescimento cognitivo, social e emocional

2.1 Desenvolvimento cognitivo: Definição do Conceito

O desenvolvimento cognitivo se refere ao crescimento progressivo dos processos cognitivos, incluindo percepção, memória, raciocínio, resolução de problemas e aquisição da linguagem. Esse desenvolvimento começa na infância e continua ao longo da vida de um indivíduo, influenciado pela maturação biológica e experiências ambientais. Várias teorias foram propostas para explicar o desenvolvimento cognitivo, cada uma oferecendo compreensões únicas sobre como os humanos adquirem, processam e aplicam o conhecimento.

A teoria mais influente na área da psicologia do desenvolvimento, é a teoria do desenvolvimento cognitivo de Jean Piaget, que sugere que as crianças progridem por quatro estágios distintos: o estágio sensório-motor (nascimento a 2 anos), o estágio pré-operacional (2 a 7 anos), o estágio operacional concreto (7 a 11 anos) e o estágio operacional formal (11 anos e além) (Piaget, 2010). Cada estágio é caracterizado por maneiras qualitativamente diferentes de pensar, permitindo que as crianças desenvolvam gradualmente o raciocínio abstrato e o pensamento lógico.

A teoria sociocultural de Lev Vygotsky enfatiza o papel da interação social e do contexto cultural no desenvolvimento cognitivo (Vygotsky, 2007). Vygotsky introduziu o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que se refere à diferença entre o que um aluno pode fazer de forma independente e o que ele pode alcançar com orientação. Essa perspectiva ressalta a importância do “andaime” ou do conceito de aprendizagem assistida, onde indivíduos mais experientes apoiam os alunos na obtenção do crescimento cognitivo.

Pesquisas recentes em neurociência expandiram ainda mais nossa compreensão do desenvolvimento cognitivo ao explorar os fundamentos biológicos do aprendizado e da memória. Estudos sobre neuroplasticidade demonstram como as experiências moldam a estrutura e a função do cérebro, apoiando teorias que enfatizam a natureza dinâmica do crescimento cognitivo (Kolb & Whishaw, 2016).

Em suma, o desenvolvimento cognitivo é um processo multifacetado moldado por fatores genéticos, sociais e ambientais. A integração de teorias clássicas com pesquisas

contemporâneas proporciona uma compreensão abrangente de como a cognição evolui, influenciando a educação, a psicologia e a ciência do desenvolvimento.

2.2 O desenvolvimento cognitivo e o brincar

O desenvolvimento cognitivo é uma das principais áreas influenciadas pela brincadeira. Piaget (2010) identificou a brincadeira como um elemento-chave no processo de aprendizagem, categorizando-a em três estágios: brincadeira de prática, brincadeira simbólica e jogos com regras. A brincadeira de prática, frequentemente observada em bebês, envolve movimentos repetitivos que fortalecem as conexões neurais e as habilidades motoras. A brincadeira simbólica, surgindo em crianças pequenas e pré-escolares, permite que as crianças se envolvam em cenários de faz de conta, aumentando sua imaginação e habilidades de resolução de problemas. Finalmente, os jogos com regras, proeminentes em crianças em idade escolar, promovem o pensamento lógico, o planejamento e a formulação de estratégias.

Vygotsky (2007) enfatizou a dimensão social da brincadeira, propondo que as crianças desenvolvam habilidades de pensamento de ordem superior por meio de interações com colegas e adultos. Seu conceito de "Zona de Desenvolvimento Proximal" (ZDP) sugere que as crianças aprendem melhor quando envolvidas em atividades um pouco além de suas habilidades atuais, com orientação de indivíduos mais experientes. Por meio da brincadeira, particularmente em ambientes de aprendizagem estruturados, as crianças desenvolvem habilidades de pensamento crítico e expandem suas capacidades cognitivas.

2.3 O desenvolvimento social e o brincar

As interações entre pares durante a brincadeira fornecem oportunidades para as crianças desenvolverem habilidades de comunicação, aprenderem técnicas de negociação e praticarem a resolução de conflitos. Por meio de jogos cooperativos e atividades em grupo, as crianças vivenciam o trabalho em equipe, a liderança e um senso de pertencimento. A brincadeira também facilita a compreensão cultural, pois as crianças se envolvem com diversas perspectivas e normas sociais por meio de experiências compartilhadas.

Sendo assim, a brincadeira é fundamental para moldar as habilidades sociais e interações das crianças, Smilansky (1968) fez contribuições significativas para a compreensão da brincadeira ao categorizá-la em quatro tipos distintos: brincadeira funcional, brincadeira

construtiva, brincadeira dramática e jogos com regras. Cada uma dessas formas de brincadeira desempenha um papel crítico no desenvolvimento social das crianças, proporcionando-lhes oportunidades de adquirir e refinar habilidades interpessoais essenciais.

A brincadeira funcional, também conhecida como brincadeira sensório-motora, é comum na primeira infância e envolve movimentos simples e repetitivos, como correr, pular ou manipular objetos. Esse tipo de brincadeira ajuda as crianças a desenvolver habilidades motoras, coordenação e um senso de controle sobre o ambiente. Socialmente, a brincadeira funcional permite que as crianças interajam com os colegas por meio de brincadeiras paralelas, onde observam e imitam as ações umas das outras, estabelecendo as bases para a brincadeira cooperativa em estágios posteriores do desenvolvimento (Smilansky, 1968).

A brincadeira construtiva envolve a manipulação de materiais para criar algo novo, como construir com blocos, desenhar ou montar quebra-cabeças. Ela promove habilidades cognitivas como resolução de problemas e planejamento, ao mesmo tempo em que promove a colaboração. Quando as crianças se envolvem em brincadeiras construtivas juntas, elas aprendem a negociar papéis, compartilhar materiais e comunicar suas ideias de forma eficaz, o que melhora sua competência social (Smilansky, 1968).

A brincadeira dramática, ou brincadeira de faz de conta, é particularmente importante para o desenvolvimento social e emocional. Ela envolve a encenação de papéis e a encenação de cenários da vida real, permitindo que as crianças pratiquem empatia, tomada de perspectiva e resolução de problemas. Envolver-se em brincadeiras dramáticas com colegas ajuda as crianças a desenvolver habilidades de cooperação, alternância e resolução de conflitos, à medida que navegam em papéis sociais e expectativas de forma criativa e flexível (Smilansky, 1968).

Jogos com regras, como jogos de tabuleiro e esportes, exigem que as crianças sigam diretrizes estruturadas, se revezem e cumpram os princípios do jogo limpo. Esse tipo de brincadeira melhora a autorregulação, a paciência e a compreensão da justiça. Conforme as crianças participam de jogos com regras, elas aprendem a colaborar, criar estratégias e administrar a competição de maneiras socialmente aceitáveis. Essas experiências são cruciais para ajudar as crianças a se integrarem em grupos sociais mais amplos e aderirem às normas sociais (Smilansky, 1968).

Cada um desses tipos de brincadeira contribui exclusivamente para o desenvolvimento social ao equipar as crianças com as habilidades necessárias para interagir com sucesso com os outros. Ao se envolver em variadas formas de brincadeira, as crianças constroem a base para comunicação eficaz, cooperação e resolução de problemas, todas essenciais para sua competência social e bem-estar a longo prazo.

2.4 A relação das emoções, dos brinquedos e da brincadeira no desenvolvimento

Por meio da brincadeira, as crianças exploram emoções, expressam seus sentimentos e desenvolvem estratégias de enfrentamento para várias situações da vida. O papel dos brinquedos na brincadeira é igualmente significativo, pois eles atuam como mediadores que permitem que as crianças externalizem suas emoções, processem experiências e promovam interações sociais (Mlodinow, 2022).

O psicanalista Winnicott (Almeida, 2023) introduziu o conceito de "objeto transicional", referindo-se a brinquedos ou itens de conforto que ajudam as crianças a navegar em transições emocionais, como a separação da figura cuidadora. Esses objetos fornecem uma sensação de segurança e continuidade, facilitando a resiliência emocional. A teoria de Winnicott ressalta o profundo apego emocional que as crianças podem desenvolver com os brinquedos, tornando-os ferramentas essenciais para controlar a ansiedade e construir mecanismos de autoregulação emocional (Almeida, 2023).

A pesquisa contemporânea reforça essas teorias clássicas. A terapia lúdica, conforme explorada por Virginia Axline (1981), demonstra como a brincadeira estruturada com brinquedos pode ajudar as crianças a processar experiências traumáticas e expressar emoções que elas podem ter dificuldade para verbalizar. Além disso, estudos neurocientíficos sugerem que a brincadeira estimula a liberação de dopamina e ocitocina, neurotransmissores associados ao prazer e ao vínculo, que contribuem para o bem-estar emocional (Mlodinow, 2022).

Dessa forma, os brinquedos servem não apenas como fontes de entretenimento, mas também como ferramentas que auxiliam a expressão emocional, a autorregulação e a adaptação social (Almeida, 2023).

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 Breve apresentação do Projeto

Em dezembro de 2024, o projeto "Brinquedoteca Itinerante" percorreu escolas municipais em Castanhal, Pará, levando alegria, aprendizado e inclusão para crianças. Com uma coleção de brinquedos cuidadosamente selecionados, a iniciativa proporcionou aos alunos acesso a materiais de brincadeira que refletiam a rica identidade social e cultural da região.

FIGURA 01 – Foto dos bonecos.



FONTE: Os autores, 2024.

Um destaque importante do projeto foi a inclusão de brinquedos projetados para abraçar a diversidade, garantindo que cada criança — independentemente de suas habilidades — pudesse participar de brincadeiras significativas e educativas. Os brinquedos apresentados nesta coleção foram cuidadosamente feitos à mão por artesãs locais, conforme ilustrado na FIGURA 01, os bonecos são feitos usando feltro, tecido e algodão e da mesma forma, os jogos, retratados na FIGURA 02, são criados com a mesma atenção aos detalhes.

FIGURA 02 – Jogos.



FONTE: Os autores, 2024.

Os bonecos mostrados na FIGURA 01 representam diversidade e inclusão, destacando diferentes identidades e habilidades. Elas incluem uma criança negra em uma cadeira de rodas (1), uma criança parda com autismo (2) e duas crianças de povos e comunidades tradicionais (3 e 8), refletindo a herança cultural. Há também uma criança branca com aparelho auditivo (4), uma criança parda com deficiência visual ou baixa visão (5) e uma criança negra sem cabelo e sem o antebraço esquerdo (6). Além disso, a coleção apresentou uma criança negra surda (7), uma criança negra de pele escura com cabelo afro (9) e uma criança branca usando óculos e autista (10). Cada boneco foi cuidadosamente criado para promover a representação, fomentando a empatia e a conscientização por meio da brincadeira.

3.2 A interação entre crianças, brinquedos e mediadores no contexto escolar

Com o objetivo de analisar as reações das crianças durante a apresentação estruturada envolvendo bonecos com diversas características fenotípicas, culturais e aspectos relacionadas à saúde, e levando em consideração que as observações foram conduzidas em um ambiente controlado, seguro e relaxado, permitiu com que as crianças explorassem e identificassem elementos de suas próprias identidades e das de seus pares.

Revelando aos mediadores e aos participantes do projeto a curiosidade e o envolvimento dos alunos com os diferentes aspectos representados pelos brinquedos. Os estudantes demonstraram grande interesse em discutir e reconhecer várias características fenotípicas, incluindo tom de pele, cor dos olhos e textura do cabelo. Além disso, atributos culturais como acessórios e comportamentos habituais retratados nos bonecos desencadearam conversas significativas entre as crianças, reforçando sua consciência da diversidade cultural.

Além das características físicas e culturais, as crianças também demonstraram capacidade de identificar condições de saúde e deficiências entre os bonecos, incluindo representações de baixa visão, autismo, TDAH e doenças como câncer. Essa observação sugere que a exposição a representações diversas promove curiosidade e empatia, permitindo que as crianças reconheçam e normalizem diferenças em seus ambientes sociais.

A brincadeira forneceu um espaço de transição onde as crianças puderam experimentar a realidade enquanto mantinham uma sensação de segurança. A presença dos brinquedos como objetos de transição permitiu que as crianças projetassem e explorassem aspectos de suas

próprias identidades e das dos outros sem medo de julgamento, a compreensão do conceito de objeto transicional da Teoria Winnicottiana foi evidente, aliado ao entendimento do “brincar estruturado” apoiado por mediadores da Teoria de Vygotsky.

O conceito de Winnicott de ambiente "bom o suficiente" também é relevante neste contexto. O ambiente estruturado, porém, relaxado, forneceu as condições necessárias para que as crianças expressassem livremente seus pensamentos e emoções enquanto integravam novos conhecimentos sobre diversidade. A orientação não intrusiva de adultos apoiou ainda mais a capacidade das crianças de se envolverem em discussões significativas e autorreflexão.

Com relação aos jogos as crianças mostraram reforços sociais de interação e integração para a solução conjunta dos problemas apresentados, além de habilidades como cooperação, atenção, raciocínio lógico, liderança e controle emocional para lidar com adversidades, conforme observado na FIGURA 03.

FIGURA 03 – Apresentando os Jogos.



FONTE: Os autores, 2024.

3.3 Os brinquedos e o surgimento de temáticas sensíveis

As crianças puderam de forma espontânea e sem constrangimentos, relatar experiências de doenças em ambiente intrafamiliar, questões de luto pela morte de familiares e animais domésticos, e experiências de discriminação enfrentados em ambiente escolar, em seus bairros e comunidades.

Os bonecos (brinquedos) serviram como um excelente objeto lúdico para acessar vivências pessoais e sociais, permitindo o relato de memórias sem o reforço emocional traumático ou de sofrimento vivenciados nas circunstâncias lembradas. As questões do objeto transicional postulado por Winnicott, mesmo em aspectos diferentes do conceito puro

estruturado pelo teórico, nos revelou que objetos podem ser utilizados como ferramenta de apoio emocional para o levantamento de questões sensíveis, permitindo aos profissionais da educação e da saúde, a construção de um “ambiente bom o suficiente” com capacidade de gerar o conforto necessário para as crianças assemelhados ao conforto presente nas figuras cuidadoras.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio de atividades interativas e sessões de brincadeiras guiadas, a Brinquedoteca Itinerante transformou os espaços escolares em ambientes dinâmicos de aprendizagem, reforçando a importância da brincadeira como ferramenta de desenvolvimento e interação social. A iniciativa foi calorosamente recebida por alunos e educadores, deixando um impacto duradouro na comunidade escolar e aumentando o poder de experiências de brincadeira inclusivas e culturalmente ricas.

A apresentação estruturada com bonecos diversos provou ser uma ferramenta eficaz para encorajar a curiosidade das crianças e promover discussões sobre identidade, diversidade e inclusão. Ao se envolverem nessa experiência, as crianças demonstraram uma capacidade emergente de empatia e reconhecimento social, alinhando-se com a afirmação de Winnicott de que brincar é fundamental para formar um senso coeso de si mesmo. Essas descobertas destacam a importância de incorporar representações diversas em ambientes da infância para apoiar o desenvolvimento da identidade e a compreensão social de uma maneira natural e envolvente.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

ALMEIDA, A.P. **Por uma ética do cuidado: Winnicott para educadores e psicanalistas**. 1 ed. São Paulo: Editora Blucher, 2023.

AXLINE, V.M. *Play Therapy: The Groundbreaking Book That Has Become a Vital Tool in the Growth and Development of Children*. Nova York: Editora Ballantine Books, 1981.

KOLB, B; WHISHAW, I.Q. *Brain and Behaviour: Revisiting the Classic Studies (Psychology: Revisiting the Classic Studies)*. Thousand Oaks: Editora Sage Publications Ltd, 2016.

MLODINOW, L. **Emocional – A nova neurociência dos afetos**. 1 ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2022.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e sonho, Imagem e Representação**. 4 ed. Rio de Janeiro: LTC editora, 2010.

SMILANSKY, S. *The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. Nova Jersey: Editora John Wiley & Sons, 1968.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007.